



JURNAL Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

METODE BELAJAR BERBASIS GAME SEBAGAI UPAYA MEMECAHKAN PROBLEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Ananda Savira Vinidiansyah*, Nurhaniah, Andi

vinidiansyah@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia.

Abstract: *This study aims to find out about the implementation of game-based learning methods that can be used by history teachers to create better and interesting learning activities, this is because many teachers are less skilled in using learning methods. In fact, if you look closely, there are various kinds of learning methods that can be used to lure students to be more active in creating a pleasant learning atmosphere, especially in history learning, such as the use of game-based learning methods. The method used in this study is a research method with a descriptive qualitative approach. The data sources used in this study are classified into two sources, namely primary data sources and secondary data sources. Primary data sources were obtained through interviews with informants, namely five students who had experience learning game-based history at the X, XI, and XII grades of SMAIT Mentari Ilmu Karawang, SMAI Al-Azhar Summarecon Bekasi, SMAN 13 Tangerang, SMAN 1 Teluk Jambe Timur, and SMAIT Al-Irsyad Karawang. Meanwhile, secondary data sources are obtained through documents in the form of books, scientific journals or studies that are relevant to the research theme. The results of this study indicate that from various schools, teachers in carrying out learning, especially in history subjects, have used game-based learning methods. Game-based learning used by teachers are games such as Kahoot, Quizizz, WorldWall, QuizWhizzer, Educandy and some even play guessing pictures. The game can be used easily without taking a long time. Learning history by using games can make the learning atmosphere more exciting and challenging. So game-based learning can be used by teachers to avoid monotonous and boring activities. With this game-based learning, especially in history lessons, it can change the public's view of the image of history which was previously considered to be of the view that learning history is not too exciting.*

Keywords: History Learning, Learning Methods, Game Based Learning.



ARTICLE INFO:
Research Article

Article history:

Received 11 July 2021

Revised 2 December 2021

Accepted 7 December 2021

Published 16 December 2021

Available online 16 December 2021

This work is licensed under
a [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara yang menempatkan pendidikan sejarah sebagai salah satu unsur penting dalam pendidikan kebangsaan. Hal itu dikarenakan materi belajar sejarah diyakini mampu mengembangkan sifat, karakter dan memperkuat identitas generasi muda bangsa ditengah arus globalisasi pada saat ini. Pendidikan sejarah yang diberikan oleh siswa sebagai generasi muda penerus bangsa memiliki fungsi yang strategis dalam membangun kehidupan masa depan yang lebih baik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Said Hamid Hassan bahwa melalui pendidikan sejarah para generasi muda mampu memahami bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang, permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di masa lampau serta bagaimana strategi menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga generasi penerus bangsa dapat belajar untuk membentuk kehidupan masa depan yang lebih baik (Hasan 2012).

Sayangnya, potensi besar yang dapat timbul dari pendidikan sejarah tidak terwujud menjadi suatu realita. Sebab kenyataannya pembelajaran sejarah sebagai implementasi dari pendidikan sejarah memegang citra yang sangat kuat sebagai kegiatan belajar yang kurang menarik, membosankan, dan bersifat hafalan yang tidak mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis, tidak berkaitan dengan realita kehidupan yang ada (Sayono 2013). Pembelajaran yang baik seharusnya dapat membantu siswa untuk memahami materi-materi ajar dan mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dengan begitu dalam pembelajaran sejarah guru seharusnya juga dapat mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan mereka masing-masing, agar materi yang diajarkan guru itu terasa bermanfaat bagi siswa itu sendiri (Rulianto 2019).

Pandangan kurang baik terhadap pembelajaran sejarah timbul sebagai reaksi dari realita kondisi pembelajaran sejarah yang dihadapi siswa. Kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran sejarah dapat disebabkan oleh beberapa hal salah satunya ialah penggunaan metode yang kurang menarik. Banyak guru sejarah yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni metode ceramah. Penggunaan metode ceramah memang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebajikan yang terdapat dalam berbagai peristiwa sejarah namun apabila hanya metode ceramah yang digunakan maka pembelajaran sejarah menjadi monoton, bersifat satu arah yang tidak memancing siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga tidak ada motivasi belajar dalam diri siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yusuf di sekolah SMA Negeri Depok bahwasanya di dalam proses pembelajaran seringkali guru hanya menggunakan satu metode saja yakni metode ceramah. Jika terlalu sering menggunakan metode ceramah, maka siswa akan merasa jenuh (Santosa 2017). Serupa dengan Guru sejarah di SMK Negeri 7 Semarang, dalam melaksanakan pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah (Burhanudin and Sodik 2018). Dengan begitu, tidak heran bahwasanya sejarah dipandang sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, sulit, dan semacamnya yang menunjukkan bahwa siswa tidak menyukai pelajaran tersebut.

Sebenarnya, pembelajaran sejarah tidak akan dianggap sebelah mata jika guru sejarah dapat mengemas pembelajaran sejarah secara menarik, banyak sekali macam-macam metode belajar yang

dapat digunakan untuk memancing siswa menjadi lebih aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran sejarah seperti salah satunya dengan penggunaan metode belajar berbasis game. *Game* dapat menawarkan pengalaman pembelajaran yang kuat dan *game* juga bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian yang menggunakan metode belajar berbasis *game* ini pernah dilakukan oleh Aisyah Cinta Putri Wibawa dkk, hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *game* mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran. Disamping membangun motivasi, *game* juga mempunyai beberapa aspek yang lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Wibawa et al. 2021). Selain itu dalam penelitian Dimas Amarullah ditemukan hasil bahwa penggunaan Kahoot sebagai salah satu aplikasi web berbasis *game* yang diterapkan pada materi sejarah sangat efektif dan terlaksanakan dengan baik karena dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan.

Metode belajar sendiri sangat dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya bagi guru sebagai tenaga pendidik karena guru harus bisa mengatur keadaan kelas agar dapat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Untuk dapat memperoleh proses pembelajaran yang berkualitas maka seorang guru membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Disamping itu, dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya (Nasution 2017). Guru menjadi salah satu penentu dari keberhasilan pembelajaran di sekolah, karena itu guru mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah sehingga guru harus menyadari pentingnya suatu metode belajar untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Berhubung dengan hal tersebut maka penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai penggunaan metode belajar berbasis *game* yang dapat digunakan oleh guru sejarah demi terciptanya suatu kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan menarik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis datanya bersifat induktif dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono 2019). Kemudian tipe deskriptif dalam kualitatif merupakan sebuah teknik yang dilakukan untuk mengetahui atau menjelaskan suatu permasalahan sehingga dapat di analisa kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terklasifikasi menjadi dua sumber yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan informan yakni lima orang siswa yang memiliki pengalaman belajar sejarah berbasis *game* di tingkat SMA kelas X, XI, dan XII dari SMAIT Mentari Ilmu Karawang, SMAI Al-Azhar Summarecon Bekasi, SMAN 13 Tanggerang, SMAN 1 Teluk Jambe Timur, dan SMAIT Al-Irsyad Karawang. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui dokumen berupa buku, jurnal ilmiah atau penelitian-

penelitian yang relevan dengan tema penelitian. Kemudian data yang telah diperoleh ditelaah, dikompilasi dan dianalisis serta diuji keabsahannya dengan teknik triangulasi untuk memperoleh keabsahan data sehingga didapatkan kesimpulan yang valid atas permasalahan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBELAJARAN BERBASIS GAME

Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah aktivitas utama dalam suatu pendidikan. Pendidikan secara nasional di Indonesia dapat diartikan sebagai usaha dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa dan negaranya. Pembelajaran dapat berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan suatu perangkat pembelajaran agar dapat diterapkan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, serta dalam proses pembelajaran dapat diakhiri dengan evaluasi guna mengukur dan menilai tingkat pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu yang kompleks dengan menyatukan sebuah komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang saling terikat dengan mencapai suatu tujuan atau kompetensi yang diharapkan (Hanafy 2014). Komponen pembelajaran yang dimaksud itu meliputi tujuan materi, metode, media atau sumber, evaluasi, siswa, guru, serta lingkungan.

Seorang guru tentu perlu memahami suatu metode pembelajaran yang berkaitan dengan sebuah model pembelajaran dan juga media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi dan meningkatkan kreativitas serta meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Tafonao 2018). Sedangkan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri agar ketika mengajar penyajian materi serta informasi yang dijelaskan dapat membuat siswa lebih paham terkait dengan materi yang sudah dijelaskan sehingga hasil dari proses belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan suatu motivasi belajar yang dapat berdampak pada keaktifkan siswa. Pembelajaran yang menarik tentunya bersifat interaktif dan mengutamakan kerjasama, adanya komunikasi dan juga dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Interaksi tersebut dapat tercipta melalui *game* yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar dikelas (Salsabila et al. 2020).

Game merupakan suatu konteks yang dapat menimbulkan interaksi antara pemain satu dengan yang lainnya dengan cara mengikuti sebuah aturan yang ada serta telah ditentukan guna mencapai sebuah tujuan. Dalam sebuah *game* perlu adanya kompetisi supaya pemain dapat terus bermain. Kompetisi yang dimaksud yaitu dapat berwujud menang dan kalah. Maka pemain harus mempunyai strategi atau cara untuk memecahkan masalah. Sehingga dari situ pemain dapat memenangkan *game* tersebut. Menurut Hayati (Hayati 2017) pembelajaran aktif merupakan suatu

proses pembelajaran dengan tujuan menguatkan siswa supaya belajar dan pembelajaran dapat menggunakan cara atau strategi secara aktif. Maka pembelajaran aktif yang dimaksudkan yaitu untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat meraih hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Dengan adanya *game* maka dalam pembelajaran bisa membangun interaksi antara guru dengan siswa dan juga pembelajaranpun menjadi lebih aktif.

Pembelajaran berbasis *game* merupakan pembelajaran yang dirancang guru untuk menyampaikan materi ketika mengajar dengan cara mempertandingkan siswa yang satu dengan siswa lainnya dengan tujuan agar mereka termotivasi dalam belajar dan kegiatan belajar dapat menjadi interaktif. Banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan dari pembelajaran berbasis permainan atau *game* salah satunya dapat membentuk kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran yaitu seperti aspek psikomotorik, aspek afektif dan juga tentunya aspek kognitif. Aspek psikomotorik dalam *game* dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa seperti *game* dapat meningkatkan kepekaan panca indera yang dimiliki oleh siswa. Dalam aspek afektif dapat mengetahui karakteristik siswa. Melalui permainan, siswa dapat melatih komunikasi, kerjasama, sportifitas, dan juga melatih siswa untuk dapat bertanggung jawab. Kemudian pada aspek kognitif, *game* juga mempunyai peran yang sangat besar contohnya saat guru menerapkan metode ceramah lalu guru spontan menanyakan sebuah pertanyaan kepada siswa, maka siswa dituntut untuk mengingat materi yang telah disampaikan oleh gurunya, perasaan panik siswa dapat menyebabkan siswa mendapat kesulitan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Namun apabila *game* diterapkan, meski bersifat kompetitif akan tetapi siswa tetap diberi waktu untuk menjawab dan kegiatan pembelajaran terbawa menyenangkan dengan animasi menarik yang disuguhkan oleh suatu *game*. Pembelajaran berbasis *game* termasuk pembelajaran yang mawadahi semua teori pembelajaran. Pembelajaran berbasis *game* dapat digunakan baik dengan menggunakan teori behaviorisme, kognitivisme, maupun teori psikologi sosial. Karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam *game* tersebut. Sehingga penggunaan pembelajaran berbasis *game* di kelas dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis.

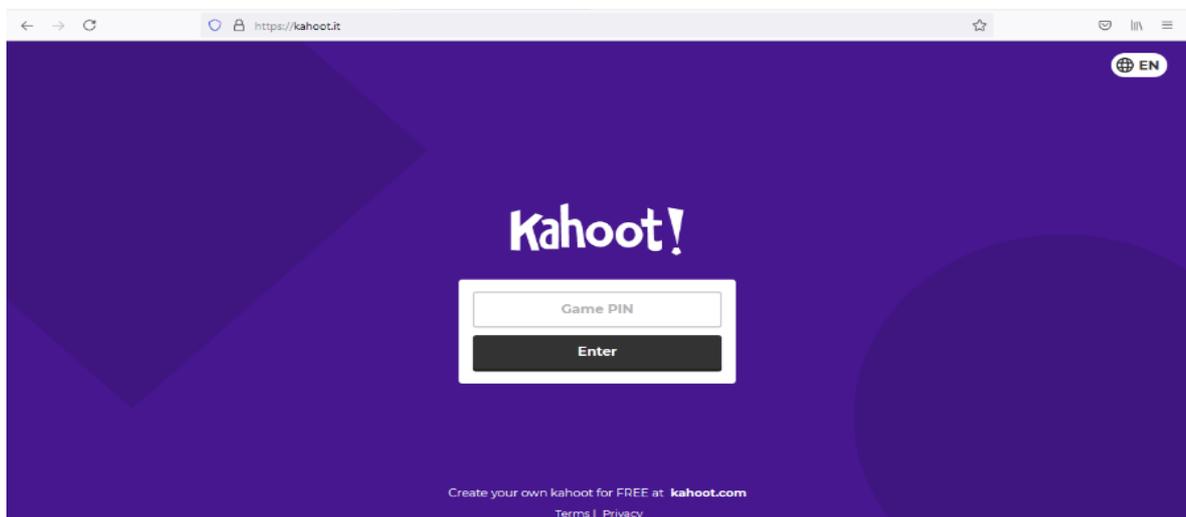
MACAM-MACAM GAME YANG DAPAT DITERAPKAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SMA

Pembelajaran berbasis *game* ialah kegiatan pembelajaran yang menggunakan *game* atau permainan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran atau mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. *Game* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran biasanya disebut dengan *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik yang dirancang untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan daya ingat siswa. *Game* edukasi menyediakan peluang baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan berbeda, termasuk hubungan antara guru, siswa dan juga objek pembelajaran (Masykhur and Risnani 2020).

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya dilihat dari banyaknya *game* edukasi berbasis teknologi yang dapat membantu proses belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena konsep *game* yang menyenangkan akan menarik perhatian siswa. Dengan banyaknya variasi *game* edukasi berbasis teknologi saat ini, penerapan *game* dalam kegiatan belajar tidak lagi diidentikkan hanya cocok untuk siswa di umur yang sedang gemar bermain atau dengan kata lain siswa TK, SD, dan SMP saja. Kini penerapan *game* dianggap cocok untuk semua jenjang pendidikan tidak terkecuali bagi siswa SMA, mengingat pendekatan-pendekatan pembelajaran yang menyenangkan memberikan dampak positif dan selalu diminati oleh siswa dalam sebuah pembelajaran. Berikut ini berbagai macam *game* menarik yang dapat di terapkan dalam pembelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah SMA, diantaranya ialah:

1. Kahoot

Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi *joint project* antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator (Putri and Muzakki 2019). Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan antara pengalaman evaluasi pembelajaran dengan *game* interaktif yang dilengkapi dengan sistem monitoring sehingga guru dapat dengan mudah memonitoring hasil belajar siswa. Untuk bergabung kedalam *game* kuis siswa hanya perlu menginput pin yang telah diberikan oleh guru kemudian menulis nama sebagai identitas. Seluruh fitur menarik yang ada di dalam platform ini dapat digunakan secara gratis oleh guru dan siswa dan dapat digunakan secara berkelompok ataupun individu.



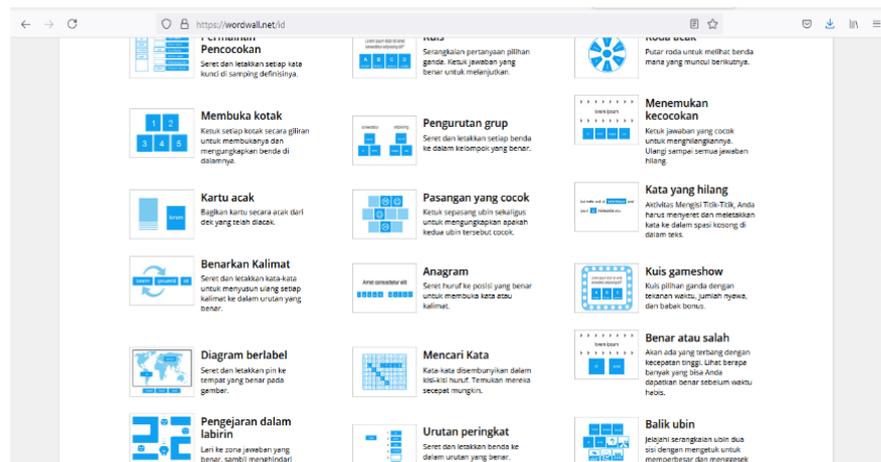
Gambar 1. Tampilan Kahoot



Gambar 2. Contoh Penggunaan Kahoot Pada Mata Pelajaran Sejarah

2. WordWall

Aplikasi wordwall dapat digunakan untuk membuat media belajar game yang menarik seperti kuis, menjodohkan, acak kata, mengelompokkan dan sebagainya. Aplikasi ini menyediakan 18 template diantaranya berbentuk kuis, teka-teki silang, labirin atau *maze chaze* dan lainnya yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis. Dari template *game* yang tersedia, guru hanya tinggal memasukan materi yang sedang dipelajari kemudian dalam beberapa menit materi belajar dapat dikemas secara menarik dengan template dan animasi yang mendukung. Sehingga penggunaan aplikasi *game* edukatif seperti wordwall dalam pembelajaran sejarah yang kerap dianggap monoton, dapat mendorong siswa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal itu dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi dan Zulfa mengenai pengaruh game wordwall terhadap hasil belajar sejarah kelas X SMA 2 Lubuk Basung yang mana hasil penelitiannya menyatakan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah guru menggunakan aplikasi wordwall dalam proses evaluasi yang menambah semangat peserta didik dalam memahami konsep dan materi yang ada pada materi pembelajaran sejarah (Sari, Nazmi, and Zulfa 2021).



Gambar 3. Template Game WordWall

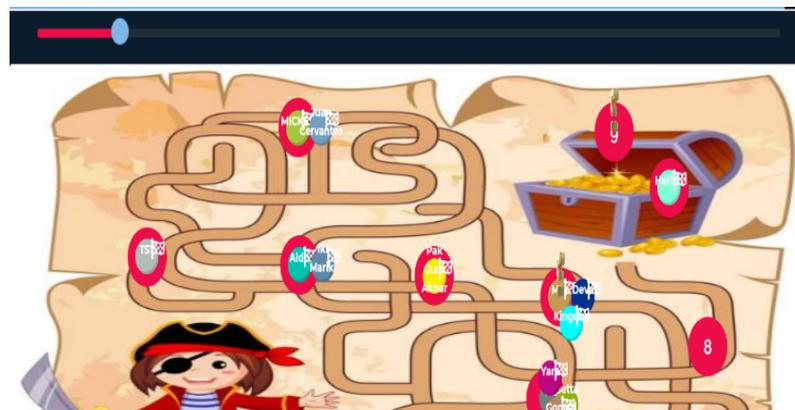
3. QuizWhizzer

QuizWhizzer merupakan perangkat lunak edtech yang memungkinkan guru untuk membuat papan permainan digital berbentuk kuis yang mana siswa dapat saling berlomba untuk menjawab pertanyaan. QuizWhizzer dapat diakses secara gratis dengan pilihan template yang menarik seperti berbentuk monopoli dan ular tangga yang penuh dengan warna. Dalam penerapannya, guru menampilkan papan monopoli atau ular tangga melalui layar proyektor agar dapat terlihat oleh seluruh siswa kemudian siswa dengan smartphone yang dimiliki hanya perlu memasukkan kode untuk bergabung dalam permainan dan menjawab berbagai soal yang disediakan oleh guru sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Di awal permainan seluruh siswa berada di garis start dan apabila siswa dapat menjawab soal kuis maka akan maju secara otomatis satu langkah di papan permainan namun apabila siswa salah dalam menjawab pertanyaan maka siswa akan mundur satu langkah. Kemudian di akhir kuis akan ditampilkan peringkat yang dicapai oleh seluruh siswa berdasarkan skor yang mereka peroleh. Sehingga dengan menerapkan QuizWhizzer ini siswa akan terpancing untuk aktif karena bersifat kompetitif namun dengan toleransi yang sehat serta dapat melatih setiap individu siswa untuk memiliki kemampuan berkompetisi dalam kehidupan (Andrew and Muladi 2021).

QuizWhizzer sebagai game yang bersifat kompetitif, cocok diterapkan sebagai alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran sejarah. Game edukasi bersifat kompetitif akan memungkinkan siswa untuk lebih memperhatikan guru ketika menjelaskan materi sejarah agar dapat bersaing dengan siswa lainnya dan juga dengan waktu ketika kuis namun dengan suasana yang menarik dan menyenangkan. Sehingga penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi belajar selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Contoh Penggunaan QuizWhizzer Pada Mata Pelajaran Sejarah



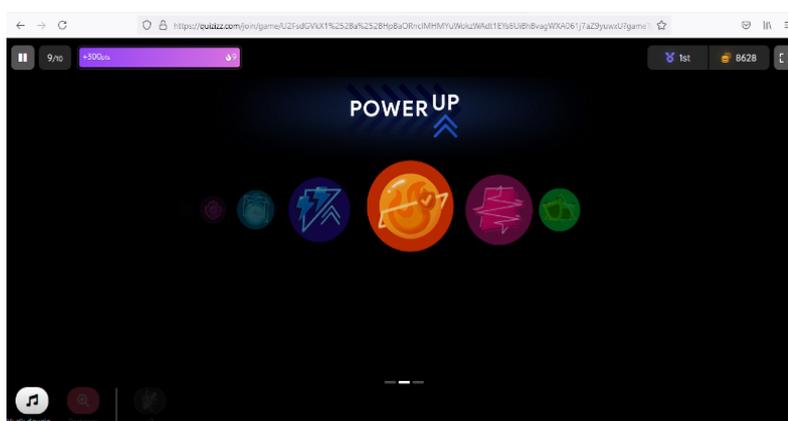
Gambar 5. Template Permainan Berbentuk Ular Tangga Dalam QuizWhizzer

4. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi *game* edukatif yang tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran namun juga dapat digunakan untuk media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan penyertaan sound, animasi dan gambar yang mendukung. Siswa SMA yang sedang berkembang dalam mengolah emosi terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dalam upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru (Salsabila et al. 2020). Quiz yang disajikan dapat berbentuk *multiple choice*, *open-ended*, *poll*, *fill in the blank*, *slide*, dan *check box* kemudian hasil dari evaluasi belajar siswa dapat terekap dalam aplikasi ini untuk nantinya guru dapat melihat pencapaian kemampuan belajar setiap individu siswa.



Gambar 6. Contoh Penggunaan Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah



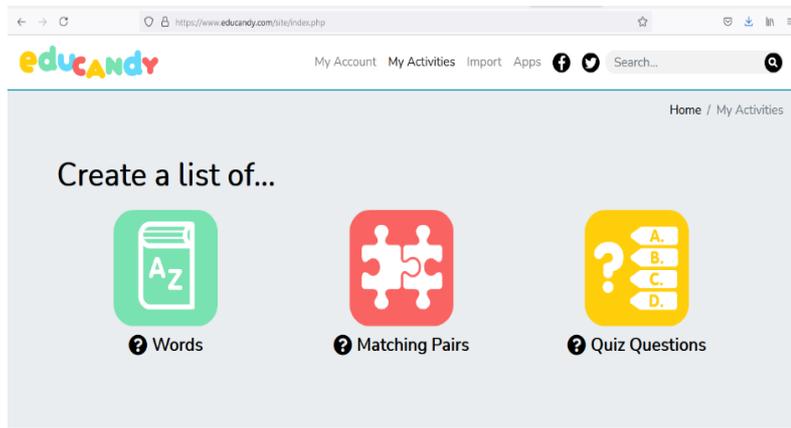
Gambar 7. Fitur Power Up Dalam Quizizz Untuk Siswa yang Selalu Tepat Menjawab Pertanyaan

5. Educandy

Educandy merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi yang menarik. Semua orang memiliki akses untuk membuat dan bermain menggunakan aplikasi ini secara gratis. Educandy menyediakan berbagai fitur untuk membuat kegiatan evaluasi atau ujian menjadi lebih menyenangkan namun tetap mengedukasi. Fitur permainan ini diantaranya ada *words*, *matching pairs*, dan *quiz question*. Kemudian dari ketiga fitur tersebut dapat dimainkan dengan beberapa bentuk jenis permainan lagi yang tersedia seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice* (Ulya 2021).

Pada mata pelajaran sejarah, educandy dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang lebih bervariasi dan menyenangkan dengan fitur menarik yang tersedia. Materi belajar sejarah yang telah di-input oleh guru kedalam template permainan dapat dibagikan dengan mudah kepada siswa melalui link tanpa harus membuat akun atau menginstal aplikasinya terlebih dahulu. Kemudian dalam

penerapannya, Educandy dapat dimainkan secara individu, duel dengan komputer atau dengan teman sebaya. Sehingga educandy dapat digunakan sebagai latihan mandiri bagi siswa atau juga sebagai game edukasi yang bersifat kompetitif untuk mengukur kemampuan siswa.



Gambar 8. Fitur Permainan Dalam Educandy



Gambar 9. Contoh Penggunaan Educandy Berbentuk Match-up Pada Mata Pelajaran Sejarah

Selain yang telah disebutkan, Tentu masih banyak game edukasi lainnya yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang cocok dalam kegiatan pembelajaran sejarah SMA yang dilakukan sebagai upaya mendapatkan suasana belajar yang baru dan menyenangkan. Semua aplikasi yang telah disebutkan membutuhkan teknologi seperti laptop atau smartphone yang terkoneksi jaringan internet untuk menunjang pembelajaran. Game edukasi berbasis teknologi sangat cocok diterapkan pada siswa jenjang SMA karena mayoritas sekolah memperbolehkan siswa membawa *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran dan disamping itu siswa SMA adalah kalangan remaja yang saat ini di era industri 4.0 sangat tertarik dengan teknologi digital sehingga mereka memiliki kemampuan yang cukup dalam mengoperasikan teknologi lebih khusus game edukasi berbasis teknologi.

PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN METODE BELAJAR BERBASIS GAME PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SMA

Umumnya tak jarang kita jumpai bahwa pembelajaran sejarah memiliki masalah yang universal yakni pembelajaran yang terkesan monoton dan satu arah yang tidak mampu memancing motivasi belajar siswa. Seorang guru memiliki tanggung jawab dalam mengemas pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis *game* di kelas. Hal itu terbukti menjadi upaya yang cukup berpengaruh, sebagaimana yang diungkapkan oleh FNF, Siswa kelas XII SMAIT Mentari Ilmu Karawang. Ia mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran sejarah di kelas tergantung bagaimana metode yang diterapkan oleh guru. Penerapan metode ceramah saja terbukti membosankan bagi siswa. Lebih lanjut ia mengungkapkan bahwa dengan penerapan metode ceramah saja, dirinya merasa ngantuk ketika belajar. Akan tetapi ketika guru melibatkan *game* seperti Quizizz, ia merasa kegiatan belajar menjadi lebih seru dan lebih menantang bagi dirinya untuk aktif berfikir.

Hal yang dirasakan oleh FNF juga dirasakan oleh siswa lainnya. AN, Siswa kelas X SMAI Al-Azhar Summarecon Bekasi. Ia mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah yang selama ini ia rasakan tenang, serius, dan sedikit monoton. Namun ketika guru menggunakan Quizizz atau Kahoot untuk belajar, suasana belajar di kelas menjadi lebih santai dan seru.

ADM, Siswa kelas X SMAN 13 Tangerang mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran sejarah yang dirasakan olehnya asik dan seru karena gurunya menerapkan metode belajar yang cukup bervariasi seperti ceramah, diskusi dan juga *game* yang turut menciptakan rasa menyenangkan dalam belajar.

FF, Siswa kelas XI SMAN 1 Teluk Jambe Timur mengungkapkan bahwa suasana belajar sejarah yang ia rasakan seru dan menjadi lebih menarik ketika gurunya menerapkan metode belajar berbasis *game* seperti dengan menggunakan Quizizz dan QuizWhizzer yang membantunya untuk lebih memahami materi belajar.

PR, Siswa kelas X SMAIT Al-Irsyad Karawang mengungkapkan bahwa metode diskusi yang diterapkan oleh gurunya dalam kegiatan belajar sejarah menjadikan suasana belajar menjadi seru dengan saling bertukar pikiran. Disamping itu, guru sejarahnya juga kerap menggunakan berbagai *game* dalam belajar seperti Kahoot, Quizizz, dan tebak gambar yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih seru dan lebih menantang serta mengasah pikiran untuk lebih cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan mengenai materi belajar.

Melalui persepsi yang telah dikemukakan oleh beberapa Siswa SMA dari berbagai sekolah, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis *game* dianggap menarik bagi siswa sebab nyatanya pembelajaran sejarah yang aktif dan menyenangkan dapat diciptakan melalui

game. Pembelajaran aktif sebagaimana yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison memiliki beberapa karakteristik diantaranya yakni (Aziz 2018),

- 1) pembelajaran yang tidak ditekankan pada penyampaian informasi melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau materi yang sedang dibahas.
- 2) Siswa tidak mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 3) Siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis menganalisa dan melakukan evaluasi.
- 4) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran aktif tersebut terpenuhi dalam kegiatan belajar berbasis *game* yang didukung dengan Animasi berwarna, audio, teks dan gambar dalam game edukasi sehingga menciptakan kesan menyenangkan yang mampu memancing partisipasi aktif siswa dalam belajar dan memudahkan siswa untuk memahami lebih dalam materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis *game* menjadi salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghindari kegiatan pembelajaran yang monoton serta membosankan bagi siswa khususnya dalam pembelajaran Sejarah.

SIMPULAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan pemanfaatan teknologi yang semakin gencar diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan, ternyata teknologi juga dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan yakni diantaranya dengan hadirnya sebuah *game* edukasi berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis *game* merupakan sebuah pembelajaran yang menggunakan *game* dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Banyak guru yang sudah menerapkan *game* edukasi dalam pembelajaran, tidak terkecuali pada pembelajaran sejarah. Hal itu mendapatkan respon positif dari siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh beberapa murid SMA ketika guru menerapkan *game* dalam pembelajaran sejarah ternyata kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Adapun *game* yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran diantaranya ialah Kahoot, Quizizz, WorldWall, QuizWhizzer, dan Educandy. *Game* tersebut bisa digunakan dengan mudah tanpa memakan waktu yang lama. Selain *game* yang telah disebutkan, guru juga dapat menggunakan *game* lainnya seperti *game* konvensional. Pembelajaran berbasis *game* ini terbukti menjadi solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton atau membosankan. Sehingga penerapan metode pembelajaran berbasis *game* terutama dalam pembelajaran sejarah dapat mengubah pandangan masyarakat luas terhadap pembelajaran sejarah yang dahulu dianggap sangat tidak seru menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

Buku dan Jurnal

- Andrew, and Edy Muladi. 2021. "Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif." *Jurnal Narada* 8(1).
- Aziz, M Shohibul. 2018. "Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran: Active Learning." *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Vol.1(No.2): hlm.151-160.
- Burhanudin, Muhammad, and Ibnu Sodiq. 2018. "Kendala Guru Sejarah Dalam Kurikulum 2013 Menggunakan Pendekatan Saintifik Di SMK Negeri 7 Semarang." *Indonesian Journal of History Education* 6(1): 84–96.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 17(1): 66–79. http://103.55.216.55/index.php/lentera_pondidikan/article/viewFile/516/491.
- Hasan, S Hamid. 2012. "Problematika Pendidikan Sejarah." *Universitas Pendidikan Indonesia*: 1–181. [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/194403101967101-S AID_HAMID_HASAN/Makalah/Beberapa_Problematik_Dalam_Pendidikan_Sejarah.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/194403101967101-S Aid_HAMID_HASAN/Makalah/Beberapa_Problematik_Dalam_Pendidikan_Sejarah.pdf).
- Hayati, Sri. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning." *Magelang: Graha Cendekia*: 120.
- Masykhur, Majid Ali, and Listika Yusi Risnani. 2020. "Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia." *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 11(2): 90.
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11(1): 9–16.
- Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. 2019. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*: 1–7.
- Rulianto, Rulianto. 2019. "Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter." *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* 4(2): 127–34.
- Salsabila, Unik Hanifah et al. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|* 4(2): 163–73.
- Santosa, Yusuf Budi Prasetya. 2017. "Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok." *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah* 3(1): 30.
- Sari, Rozi Novita, Ranti Nazmi, and Zulfa. 2021. "PENGARUH GAME WORD WALL TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG." *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah* 6(2): 76–83.
- Sayono, Joko. 2013. "Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis." *Jurnal Sejarah Dan Budaya* 7(1): 9–17. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe%oAPENGARUH>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Ulya, Maziyatul. 2021. "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan* 10(1): 55–63.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki

Hikmawan. 2021. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New." *Integrated* 3(1): 17–22.

Narasumber

FNF (18 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

AN (16 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

ADM (16 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

FF (16 Tahun), wawancara pada 06 Juli 2021.

PR (16 Tahun), wawancara pada 07 Juli 2021.